

Aula 021

23 de outubro de 2023

Diagrama de Sequência / *Sequence Diagram*

- Descreve a ordem temporal
- Geralmente descreve um caso de uso
- Cada caso de uso pode ser refinado em um ou mais diagramas de sequência
- Composto por:
 - Atores
 - Representam os papéis que interagem com o sistema e seus objetos
 - Representam usuários e outros elementos externos
 - Está sempre fora do sistema
 - Representado pelo objeto palito
 - Mesma coisa que no caso de uso
 - Objetos
 - Interagem por meio de mensagem
 - Ficam na parte superior do diagramas
 - Objeto que começa a interagir fica à esquerda e os subordinados à direita
 - Representado por um retângulo com seu nome
 - Mensagens trocadas
 - Não são necessariamente textos, podem ser comandos
 - Tipos:
 - Síncrona
 - Espera uma resposta antes de continuar a interação
 - Seta sólida para envio da mensagem e tracejada para o recebimento
 - Assíncrona
 - Não espera uma resposta

- Seta sólida
- Auto-mensagem
 - Representada por uma seta solida que volta para ela
 - Ex.: Sistema acessa a localização do cliente para calcular o frete
- Mensagem de resposta
 - Linha tracejada apontando para o objeto que pediu resposta
- Mensagem de criação de participante
 - Seta tracejada
 - «create» na linha
 - Ex: Usuário cria um pedido de compra
- Mensagem de exclusão de participante
 - Representado por uma linha tracejada e uma seta no final com um X
- Mensagem de guarda
 - Representa uma condição
 - Elipse com a condição colocada na linha sólida
- Linha de vida
 - Representa um participante interno e sua sequência temporal com uma linha tracejada vertical
- Caixa de ativação/foco de controle
 - Retângulo dentro da linha de vida
 - Representa o tempo que um objeto participa ativamente de um processo
- Operadores de controle estruturado
- Gate
 - É o final da mensagem
 - Ponto de conexão de uma mensagem que esteja dentro do processo se comunicando com um externo, ou vice versa
 - Ex.:



Fonte: Curso UML canal bóson treinamentos no youtube

- Caixa de ativação/foco de controle

Saiba mais

- Livro Engenharia de software 10ª edição, Ian Sommerville, páginas 184 e 185
- Craig Larman, Utilizando UML e padrões, páginas 141 a 149